SPY HUNTER

PLAYTRONIC srl

di DALLA PRIA PAOLO & C.

Via A. Valerio, 3 - 35028 PIOVE DI SACCO (PD)

Tel. (049) 584 00 45 - 584 22 11

SPY HUNTER
****

REGOLAZIONE GIOCO
****

In questo videogame, tutte le regolazioni vengono effettuate modificando il contenuto di una memoria non volatile contenuta nella scheda CPU e alimentata da una batteria tampone posta nell'alimentatore.
Quindi, oltre a mantenere in memoria il punteggio massimo, nome giocatore e altri dati che vedremo in seguito, e'possibile regolare il crediti, i bonus e le difficolta' del gioco solamente attraverso la procedura di SELF-TEST (non vi sono dip switches preposti per queste operazioni).

PROCEDURA SELF-TEST
****

1) Accendere il gioco e assicurarsi che sia in "game over" e che non siano rimasti crediti in memoria.

2) Spostare l'interruttore di "TEST" posto dietro lo sportello gettoniera in posizione "TEST".

3) Sullo schermo apparira' il "MENU'" delle funzionie disponibili:

* 1 SELF DIAGNOSTIC
2 SOUNDS
3 PLAYER INPUT
4 BOOKEEPING
5 MACHINE SETUP
6 CHANNEL TEST
7 PRESET
8 GRID DISPLAY
9 POT CALIBRATION

4) Posizionare il cursore (*) su una delle nove funzioni usando i pulsanti "SMOKE" e "OIL" sulla cloche. Scelta cosi' la funzione desiderata, premere il pulsante "WEAPON VAN". Riportiamo qui sotto il significato dettagliato per ognuna delle nove possibiolita'.

SELF DIAGNOSTIC
****

Il computer controlla tutte le memorie video e di programma in continuazione. Eventuali difetti verranno segnalati come "BAD ROM" o "BAD RAM" seguiti dalle coordinate necessarie per individuare il componente difettoso sulla scheda. Premere "WEAPONS VAN" quando appare la scritta "HIT WEAPONS VAN BUTTON TO EXIT" per uscire dal test.

SOUNDS
****

In questo caso appare in "MENU'" completo di tutti i suoni riproducibili. Posizionare il cursore (vedi punto 4) sul suono prescelto e riprodurlo usando "WEAPONS VAN". Posizionare su "EXIT" per uscire dal test.

PLAYER INPUTS
****

Si potra' controllare l'esatto funzionamento di tutti i comandi riguardanti il giocatore. Ad ogni azionamento apparira' sul video una scritta indicante il funzionamento del micro azionato associata al suono e alla relativa lampada se prevista. In questa fase, essendo utilizzati tutti i comandi per il testaggio, l'unica maniera per uscire dal test e' quella di spegnere e riaccendere.

****

La memoria del gioco contiene anche informazioni statistiche riguardanti, ad esempio, il numero di gettoni introdotti fin dalla prima accensione, la durata in minuti delle partite, i punteggi minimi e massimi ecc...
Seguite le istruzioni sul video per scegliere se uscire dal test o ottenere ulteriori indicazioni inerenti la durata delle partite o la classifica dei punteggi.

MACHINE SETUP
****

E' questa la funzione che effettua la programmazione del gioco. Posizionare il cursore sul dato che si vuole cambiare usando "OIL" e "SMOKE" e incrementare o decrementare usando "GUNS" e "MISSILE". All'uscita da questa funzione, il gioco manterra' sempre in memoria l'ultima regolazione fatta, anche a gioco spento.

CHANNEL TEST
****

Vengono provati i sei canali audio in sequenza.

PRESET
****

Viene cancellata completamente la memoria e si annullano quindi le regolazioni fatte in precedenza. La memoria viene riportata ad uno stato iniziale che e' il seguente:

Gettoniere A e B=2 gettoni per 1 credito
Livello di difficolta'=3
Prima auto vinta a 30000 punti.Le altre ogni 30000.

GRID DISPLAY
****

Viene visualizzato un reticolo utile per la regolazione del monitor.

POT CALIBRATION
****

E' una funzione indispensabile solo nel caso in cui sia stato rimosso o sostituito uno dei potenziometri di acceleratore o sterzo.

A) Scegliere la calibrazione desiderata.

* 1 STEER. WHEEL CALIBRATION (sterzo)
2 GAS PEDAL CALIBRATION (acceleratore)
3 OUTPUT PORT CALIBRATION (1)
4 EXIT

B) Posizionare correttamente la cloche (al centro) o l'acceleratore (al minimo) e regolare il potenziometro ruotandolo nella sua sede fino a leggere sul video un valore eguale a quello indicato. Fissare ora alla meccanica l'asse del potenziometro. Attenzione! Un errato posizionamento del potenziometro comportera' un errato funzionamento del comando relativo.
(1) La funzione "OUTPUT PORT VERIFICATION" viene usata solo dal collaudatore.

****

Riportare l'interruttore di test in posizione normale e spegnere e riaccendere il gioco per tornare al normale funzionamento.
In caso di rimozione della scheda o dell'alimentatore, mancando l'alimentazione alla memoria dei dati, viene persa la programmazione. All'accensione, il computer memorizza automaticamente la sequenza indicata nel paragrafo "PRESET". Eseguire nuovamente la sequenza "MACHINE SETUP" per ripristinare i valori da voi desiderati.